

# MAGNUM

## *light phaser*

**SHOOT INTO A NEW  
DIMENSION**

**AMSTRAD**

**sinclair**



Distributed by Virgin Mastertronic Ltd.  
2/4 Vernon Yard, Portobello Road, London W11 2DX.

# MAGNUM LIGHTPHASER INSTRUCTIONS

## SPECTRUM 48/128

You will require one of the following types of 9 volt batteries. (MN1604; 6LF22; PP3S; PP3)

Plug this into the battery socket and plug the lightphaser into the MIC socket on your Spectrum 48/128. (Battery not included.) Type LOAD "" to load the games.

## SPECTRUM +2/+3

Plug the lightphaser into the AUX socket on your Spectrum +2/+3. To load the +2: Move the cursor to TAPE LOADER and press ENTER. To load the +3: Insert the disc and press ENTER.

## AMSTRAD 464

Plug the lightphaser into the FLOPPY DISC socket on your Amstrad 464. Press CTRL and small ENTER to load the games.

## AMSTRAD 6128

Plug the lightphaser into the EXPANSION socket on your Amstrad 6128. Type RUN "DISC" to load games.

## PRECAUTIONS

1. When aiming at an on-screen target, line up the lightphaser's front sight so that it is seen between the rear sight.
2. Hitting a target is more difficult when shooting from a position too close, too far away, or off to the side.
3. The shooting range depends on the television's screen size. Recommended distance from television is 2 to 4 feet.
4. The light phaser will not control the movements of an on-screen object. It is meant to be used in shooting-type games only.
5. Television brightness and contrast may have to be somewhat increased, especially when using an older television.
6. Do not expose the light phaser's lens to an intense light other than that of the television.
7. If the lens at the tip of the light phaser needs cleaning, use a soft cloth. Do not use cleaners such as benzene, alcohol, thinner, etc., for this purpose.
8. Do not drop or crush the light phaser.

**IMPORTANT:** Software designed for use with the Magnum Light Phaser is required for proper operation.

## RETURNS PROCEDURE:

The Magnum Light Phaser is manufactured to very high standards but in the event of a fault developing within 3 months of purchase please return it in its original protective packaging, enclosing proof of purchase to:

Imediat Unit B3, Edison Road, St. Ives, Cambridgeshire PE18 4LF.  
Imediat will either repair or replace the Light Phaser and return it to the customer. Please allow 28 days for delivery.

# INSTRUCCIONES PARA LA MAGNUM LIGHTPHASER

## SPECTRUM 48/128

Necesitarás uno de los siguientes tipos de baterías de 9 voltios: (MN1604, 6LF22, 6F22, PP3S, PP3B, PP3.) Enchufa ésta en el enchufe de la batería y enchufa el lightphaser en el enchufe de MIC en tu Spectrum 48/128.

(La batería no está incluida)

Para cargar los juegos, escribe LOAD ""

## SPECTRUM +2/+3

Enchufa el lightphaser en el enchufe AUX en tu Spectrum +2/+3.

Para cargar la +2, mueve el cursor hasta TAPE LOADER y aprieta ENTER.

Para cargar la +3, introduce el disco y aprieta ENTER.

## AMSTRAD 464

Enchufa el lightphaser en el enchufe FLOPPY DISC (de disquette) en tu Amstrad 464. Para cargar los juegos, aprieta CTRL y después la ENTER pequeña.

## AMSTRAD 6128

Enchufa el lightphaser en el enchufe de EXPANSION en tu Amstrad 6128. Para cargar los juegos, escribe RUN "DISC."

## PRECAUCIONES

1. Para poder hacer blanco en cualquier objetivo que aparezca en la pantalla, deberá alinear el visor (rear sight) con el punto de mira (front sight).
2. Es más difícil acertar en un blanco cuando se dispara desde demasiado cerca, demasiado lejos o desde una posición esquinada.
3. La distancia de tiro depende del tamaño de la pantalla del televisor. Se recomienda una distancia desde la pantalla del televisor de entre 60 cms y 1,50 metros.
4. El light phaser no controla los movimientos de los objetos de la pantalla de su televisor. Solamente debe utilizarse en juegos de puntería.
5. Es posible que, para su mejor visión, tenga que aumentar el brillo y el contraste de su televisor, especialmente cuando éste sea antiguo.
6. La lente interna del light phaser no debe exponerse a otra fuente de luz más que la propia de la pantalla del televisor.
7. Para limpiar la lente interior utilice solamente un paño suave y seco. Absténgase de hacerlo con líquidos como alcohol, gasolina, etc.
8. No golpee ni deje caer al suelo el light phaser.

**IMPORTANTE:** Es necesario que, para su utilización adecuada, los programas que se vayan a usar con el MAGNUM LIGHTPHASER estén especialmente diseñados para ésta.

## INSTRUCCIONES DE DEVOLUCIÓN

El Magnum Light Phaser está fabricado con los más altos standards de calidad. En el supuesto de encontrar esta unidad defectuosa, por favor contacte con:

DROSOFT, S.A.

Francisco Remiro, 5-7  
28028 Madrid

# ISTRUZIONI PER IL MAGNUM LIGHTPHASER

## SPECTRUM 48/128

Occorre uno dei seguenti tipi di batterie a 9 volt. (MN 1604, 6LF22, PP3S, PP3)

Collocarla, quindi, nell'apposito alloggiamento e poi inserire il Lightphaser nella presa MIC dello Spectrum 48/128.

(BATTERIE NON INCLUSE)

Per caricare i giochi, battere LOAD ""

## SPECTRUM +2/+3

Inserisci il Lightphaser nella presa AUX dello Spectrum +2/+3.

Per caricare il +2: Muovi il cursore su TAPE LOADER (CARICA NASTRO) e premi INVIO.

Per caricare il +3: Inserisci il dischetto e premi INVIO.

## AMSTRAD 464

Inserisci il Lightphaser nella presa FLOPPY DISC dell'Amstrad 464.

Per caricare i giochi, premi CTRL e INVIO piccolo.

## AMSTRAD 6128

Inserisci il Lightphaser nella presa EXPANSION dell'Amstrad 6128.

Per caricare i giochi, batti RUN"DISC".

## ATTENZIONE

1. Quando punti ad un bersaglio sullo schermo, allinea il mirino anteriore in modo da poterlo vedere da quello posteriore.
2. Colpire un bersaglio risulta difficile se spari da posizione troppo ravvicinata, troppo distante, o di lato.
3. La portata di tiro dipende dalla grandezza dello schermo del televisore. La distanza ottimale consigliata è tra 60cm e 1.50m.
4. Il Lightphaser non ha alcun controllo sui movimenti degli oggetti sullo schermo. Esso è stato concepito per essere usato solo nei giochi a bersaglio.
5. La luminosità e il contrasto devono essere accentuati, particolarmente quando si utilizza un televisore vecchio.
6. Non esporre la lente del lightphaser a luce intensa che non sia quella del televisore.
7. Nel caso occorra pulire la lente frontale, usa un panno morbido. Non usare sostanze come benzolo, alcool o solventi, ecc.
8. Non far cadere o calpestare il Lightphaser.

ATTENZIONE: Per una corretta operatività del Magnum Lightphaser, occorre un software specifico all'uso.

# INSTRUCTIONS POUR LE MAGNUM LIGHTPHASER

## SPECTRUM 48/128

*Vous aurez besoin de l'un des types de piles à 9 volts suivants: (MN1604; 6LF22; PP3S; PP3)*

*Branchez sur la prise à piles et branchez le lightphaser sur la prise "MIC" de votre Spectrum 48/128. (LES PILES NE SONT PAS INCLUES). Tapez LOAD "" pour charger les jeux.*

## SPECTRUM +2/+3

*Branchez le LIGHTPHASER sur la prise AUX de votre Spectrum +2 ou +3. Pour charger le +2: Déplacez le curseur à TAPE LOADER et appuyez sur ENTER.*

*Pour charger le +3: Introduisez le disque et appuyez sur ENTER.*

## AMSTRAD 464

*Branchez le LIGHTPHASER sur la prise FLOPPY DISC (disquette) sur votre Amstrad 464. Appuyez sur CTRL et la petite touche ENTER pour charger les jeux.*

## AMSTRAD 6128

*Branchez le LIGHTPHASER sur la prise EXPANSION de votre Amstrad 6128. Tapez RUN "DISC" pour charger les jeux.*

## PRECAUTIONS

- 1. Quand vous visez une cible sur l'écran, alignez le repère de visée avant du LIGHTPHASER de manière à ce qu'on puisse le voir entre le repère arrière.*
- 2. Il est difficile d'atteindre une cible si vous êtes trop près de l'écran, trop loin ou de côté.*
- 3. La portée de tir dépend de la dimension de l'écran de télévision. La distance recommandée est de 60 cm à 1,5 m.*
- 4. Le LIGHTPHASER ne contrôlera pas les mouvements d'un objet sur écran. Il n'est supposé être utilisé que dans les jeux de tir.*
- 5. La luminosité et le contraste de la télévision peuvent être quelque peu augmentés, surtout s'il s'agit d'une vieille télévision.*
- 6. Ne pas exposer la lentille du LIGHTPHASER à une lumière brillante, autre que celle de la télévision.*
- 7. Si la lentille au bout du LIGHTPHASER a besoin d'être nettoyée, utilisez un chiffon doux. N'utilisez pas le benzène, l'alcool, les diluants, etc.*
- 8. Eviter de lâcher ou d'écraser le LIGHTPHASER.*

*IMPORTANT: Le logiciel conçu pour être utilisé avec le MAGNUM LIGHTPHASER est nécessaire pour un fonctionnement normal.*

## PROCEDURE DE RENVOI

*Vous venez de faire l'acquisition d'un pistolet MAGNUM. Félicitations. La plus grande attention a été portée à la fabrication de ce produit. Si toutefois, vous veniez à constater une anomalie de fonctionnement dans les 3 mois à compter de la date d'achat nous vous prions de la signaler dans les plus brefs délais à votre revendeur. Pour faire valoir cette garantie par échange de marchandise présentez votre facture ou votre ticket de caisse.*

# BEDIENUNGSANLEITUNG FÜR DEN MAGNUM LIGHTPHASER

## SPECTRUM 48/128

Sie benötigen eine 9 volt-Batterie von einem der folgenden Modelle: (MN1604, 6LF22, 6F22, PP3S, PP3B, PP3)

Die Batterie einlegen und den Lightphaser an den MIC-Anschluß Ihres Spectrum 48/128 anschließen.

(BATTERIE NICHT EINGESCHLOSSEN)

Zum Laden des Spiels LOAD "" eintippen.

## SPECTRUM +2/+3

Den Lightphaser an den AUX-Anschluß Ihres Spectrum +2 oder +3 anschließen.

Laden der +2-Version: Den Cursor zu TAPE LOADER bewegen und ENTER drücken.

Laden der +3-Version: Die Diskette einschieben und ENTER drücken.

## AMSTRAD 464

Den Lightphaser an den FLOPPYDISC-Anschluß Ihres Amstrad 464 anschließen.

Das Spiel wird durch Drücken von CTRL und der kleinen ENTER-Taste geladen.

## AMSTRAD 6128

Den Lightphaser an den EXPANSION-Anschluß Ihres Amstrad 6128 anschließen.

Zum Laden des Spiels RUN "DISC" eintippen.

## VORSICHTSMASSNAHMEN

1. Wenn Sie auf ein Ziel auf dem Bildschirm zielen, richten Sie den Light Phaser so ein, daß Sie das Korn durch die Kimme sehen.
2. Sie treffen das Ziel besser, wenn Sie nicht von zu nah, zu weit entfernt oder von zu weit seitlich schießen.
3. Die Schußweite hängt von der Bildschirmgröße ab. Die empfohlene Entfernung beträgt 60 cm – 1,5 m.
4. Der Light Phaser beeinflußt die Bewegungen eines Bildschirmobjekts nicht. Er ist ausschließlich für Schießspiele.
5. Die Helligkeit und der Kontrast am Fernsehgerät müssen etwas erhöht werden, besonders wenn Sie ein älteres Gerät benutzen.
6. Setzen Sie die Linse des Light Phasers nicht einem anderen intensiven Licht als dem des Fernsehgerätes aus.
7. Benutzen Sie für die Reinigung der Linse am Ende des Light Phasers ein weiches Tuch. Benutzen Sie für die Reinigung keinesfalls Benzin, Alkohol, Verdünnung o. ä.
8. Den Light Phasers nicht fallen lassen oder beschädigen.

WICHTIG: Benutzen sie nur Software, die für die Anwendung des Magnum-Light Phasers entworfen wurde.